

**AMSTRAD**  
sinclair

**ocio**

Año 8 N° 18 Mayo 1990 PVP: 350 pes.  
Cereales, Cerve y Mella, 290 Ptas. Incluido transporte

# Historia del SOFTWARE

## APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT

### TALLER DE HARDWARE

Proyecto DUXIONA

### TRUCOS POKES Y CARGADORES

Para Spectrum, CPC, PC y PCW

### SOFTWARE

Agenda telefónica (CPC)

Diseñador de Sprites (Spectrum)

### JUEGOS

Pala Daker, Rob Dangers,  
Pinball Magic, Beach Volley,  
The War in the Middle Earth,  
Tetamark Warrior, Cyberbig,  
Centerfold Squares y Oliver y su  
Pandaña.



0858-22222-2





# WEST FALSER



COMPATIBLE CON:

- CASSETTE CASSETTE
- AMSTRAD DISCO
- PC Y COMPATIBLE
- AMIGA
- ATARI ST



• DISPONIBLE POUR

AMSTRAD CASSETTE  
AMSTRAD DISCO  
PC Y COMPATIBLES  
AMIGA  
ATARI ST



• DISPONIBLE POUR

PC Y COMPATIBLES  
AMIGA Y ATARI ST



• DISPONIBLE POUR  
AMIGA







PROGRAMACIÓN 1990

PROGRAMACIÓN 1990

PROGRAMACIÓN 1990

**B**ajo este singular título de inicio comencemos a un análisis de los importantes proyectos de software a los videojuegos. Se trata, nada más, y nada menos, de información de gran parte de los lanzamientos previstos en los catálogos de las compañías más prestigiosas en la elaboración de juegos.



**L**a trata de las conversaciones y un estudio más magnífico empresa dedicada al mundo de los juegos. Después de un increíble éxito que está siendo programado por IBM, el juego que se va a lanzar de conversión uno de los mejores juegos de R-Type. Otro de los nuevos proyectos es Ninja Spirit, también de IBM y por último Atomic Bombardier, lanzado en un nuevo juego de las máquinas recreativas.



**D**e momento en un solo juego (para PC) la que CDS está elaborando para el presente año. Su nombre es European Soccer League, por lo que se puede deducir fácilmente que se trata de un juego de fútbol.



**D**e entre es conocido esta empresa que se ha hecho famosa por la alta calidad de sus programas. Juegos como Curry Cars, Knight Force o Wild Streets son a poco de estar en los dichos. Ahora Tintin nos tiene programado a nosotros, una empresa, el lanzamiento de la nueva parte de uno de sus mayores éxitos en video Curry Cars II, que saldrá a la venta en el próximo mes de Septiembre.



DOMARK

**Y** si es posible que incluso son pocos, los juegos de fútbol que se encuentran en el mercado y no están dando alegría. Domark está programando una nueva versión de este apasionante deporte en el fútbol y otros deportes que está programando con problemas especiales. El juego From the Planet of the Robotic Monsters (un poco largo el nombre) basado en la máquina recreativa de Tempest y Castle Master, un juego que nos sorprenderá por su calidad gráfica.



**D**e entre al mes de abril ZIGURAT, Dime previsto el lanzamiento de los nuevos lanzamientos juegos. Hemos elegido a Jungle Warrior.



Jungle Warrior



Castle Master



Castle Master

El primero de ellos, que a toda hora se dice nombre tipo trata de las aventuras y las batallas en tiempo. El protagonista es un personaje personaje que controla una gran variedad de objetos con los que deberá destruir las fuerzas del mal.

Jungle Warrior nos trasladará los sellos amazónicos, donde encontraremos el











# BEVERLY HILLS

*Cop*



## SYSTEM 4









**T**uma 7 **S**am Coupé

**E**n sus labores diarias, ya comencé a pensar la adquisición de una nueva computadora de software llamada Compaq, para bien o no esta, naturalmente, ya me comienza preocupando lo que será el primer lanzamiento de software: TU ME 2 no sucede que cuando con sus gráficos de presentación y con su gran cantidad de colores. Me acuerdo los años de aprendizaje de algunas herramientas de computación, algo más "volte"

**H**ace algún tiempo que desde el mismo instituto la estructura de nuestros contenidos es compatible. Así como por internet, por correo y por cantidad de mensajes, respondemos a una demanda, a raíz del *Black Out*, en condiciones con una característica de limitación, a la hora de los temas del trabajo de MGT (Miles Gestión, Tecnología, Pk, 3, con contenidos en español por la estructura de los temas de los cursos preferidos, para el beneficio de todos los interesados).

La nueva máquina puede no tener problemas con el software, ya que debería disponer una amplia biblioteca de programas (la práctica totalidad del software de Spiceworks) creada con el apoyo de algunos de los más prestigiosos compañías del mundo (tanto como puede ser U.S. GOLD) que más tarde podrá en su día pagar como el "bón" de un juego que Spiceworks ha desarrollado de la máquina hacia el futuro.

Cero de los programas con que cuenta esta librería magna o PLASH, es un complejo programa de diseño gráfico que ha incorporado todos el programador Ben Margolin. Los dibujos que podrá crear con sus recursos son increíbles.



© JUAN ALVARO PINOZARAI, 54 TEL. (01) 445 54 07-0000 AVONTO  
"VENI A VISITARNOS O ESCRIBENOS!"

[illegible]

ELFOR DE PERROS POR COCCIDIO A. EDUARDO B. COCCIDIO INFORMÁTICA, S.A. ALVARO MONTAÑA, S.A. PERROS MONTAÑA

NUMERUS/ART. 1850	TITULO	PAG. 10
DESCRIPCION		
POBLACION	CF	
REGISTRO		
MODULO REGISTRACION		
FORMA DE PAGO: SALDO <input type="checkbox"/> CREDITO <input type="checkbox"/> DEBITO <input type="checkbox"/>	CANTOS (P. IMPORTE)	20
	TOTAL	





# ¿QUE JUE

¿Que le puedes dar a un  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por  
como los ZX Spectrum por



sinclair



# TE MEGAS?

Amstrad es la computadora para estudiantes  
y profesionales. Con sus programas de gestión, sus modelos  
de alta calidad, con los que trabaja, con  
la posibilidad de elegir el modelo que  
mejor se adapte a sus necesidades.  
Amstrad es la computadora que  
más se adapta a sus necesidades.

Modelos desde 29.990 ptas. + IVA.

Modelos desde 29.990 ptas. + IVA.

Modelos desde 29.990 ptas. + IVA.

AMSTRAD





**Empresa:**  
**CREEP SOFT**

## PABLO ARIZA

**S**i desde siempre Pablo Ariza es uno de esos programadores insomnes, hasta de su trabajo como de un Spectrum 486. Esta declaración a su vez genera en el mundo de la informática como profesión, pero ante todo lo hace como un pasatiempo.

Pablo comienza en los años 80 la informática a través de una revista que se publicaba hace tiempo, llamada Mi Computera. Al punto de tener un equipo a desarrollar sus primeros programas en BASIC, emulando los juegos de los consolas más famosos de los que había de verlos. No obstante, por aquel entonces, se trata que comienza con probar los programas creados de manera que ya que no tiene ordenador.

Ahora, a lo largo de tiempo y no por orden, Pablo Ariza después de sus ordenadores que comienza a la perfección con los que ha programado sus dos mejores juegos hasta el momento: *Black and White* y *AME*, un juego real mente increíble tanto por el tamaño de los gráficos, como por la gran variedad de efectos de que dispone.

Pablo es de esas personas con las que resulta lo más cómodo, agradable dialogar sobre cualquier tema, pero sobre todo la reciente conversación que los tenemos siempre es que los juegos se programan con un nivel más profesional. Según palabras de Pablo, "resulta increíble comprobar cómo alguno de aquellos programas se encuentran a la mano ahora que los que se programan hoy día". Como evidencia la razón por la que Pablo siempre a punto especial atención en cuidar hasta los más pequeños detalles de sus juegos. Debe proporcionar nuevas y originales ideas en el juego, hasta tener un poder al mundo del ordenador y conseguir juegos de larga vida.

"Una de las razones más interesantes de los relacionados a los juegos, me interesa Pablo- es la tendencia a volver a aquellos programas que ante una representación así revelamos a completo, como la memoria de la actualidad. Lo que con un programa antiguo, responsablemente, igual a un una película reciente y regre de los tiempos en que o

uno no existe el como antes. (Porque) dicen de jugar con un programa antiguo, se puede ser mucho más sabroso que el más reciente de los juegos modernos."

Por otro lado a sus preferencias se refieren por las grandes empresas de software que aparecen en el ámbito nacional e internacional. Desde siempre le han gustado los programas de Dinamo, empresa a la que califica como la de más prestigio en España.

En programas de Lillimale le atraen porque cada juego ha representado un cierto contenido programático y ha marcado una parte en la que el programa está se refiere. Por último también destaca los programas de Probe, se piensa que se ha pensado siempre por explicar hasta el límite la representación de cada máquina.

A modo de despedida Pablo Ariza nos da un diagnóstico como que desde su punto de vista de programador los que deberá comprar a programar. Argumenta de que es gusta más cuando se que en una muy dura, barata, por una parte, pero, mucho y comprando los, aunque todos los más baratos de tipo económicos.

Pablo Ariza

20

*Night Love*, porque es divertido, tiene gran calidad. Fue una auténtica revolución. *Monty Jack*, porque representa la abstracción. *Am Attack*, por lo entretenido y el conocimiento que es. *Black Chess*, por su calidad, pero se ha quedado demasiado.

*El Spectrum*, porque para lo poco que se puede hacer en esa máquina, el Ariza, porque es el mejor ordenador.

*North, Command, Koolha* *Atlantis* y *AME*.

La música y ritmo. Me gustan todo tipo de películas, ya que el cine es cultura, de cine y pasatiempo.





# LECTURA DE TECLADO

Uno de los primeros problemas con los que debe enfrentarse un programador novel consiste en la lectura del teclado y del joystick, por eso AMSTRAD, SINCLAIR OCLIO y GAMESOFT hemos pensado hacer una revista a este colectivo de programadores. Para ello hemos desarrollado una rutina que permite la lectura de cinco teclas y simultáneamente, si es necesaria, la lectura del joystick.

Cada una de las teclas del teclado lleva asociado un número de tecla, más conocido por el nombre de los C/P, 0-255, puede asociarse en un delay al código que aparece en una de las líneas de estado del ordenador.

También podemos obtener este número de tecla cuando la rutina de interfase que viene integrada en los boards que publicamos este mes. Para conseguir esta información, basta CALL 41800, a partir de este momento el programa espera la pulsación de una tecla. Cuando recibe una tecla envía el control en la dirección 41800 y después el control de la tecla pulsada que podrá ser consultada mediante un PEEK de esa dirección.

Una vez que sabemos las teclas que queremos, los debemos ordenar en un array de teclas en las siguientes direcciones:

41800 tecla de DISPARO  
41810 tecla de DIRECCION  
41811 tecla de INSTRUCCION  
41812 tecla de ABAJO  
41813 tecla de ARRIBA

Los tres siguientes bytes FORMAN parte de CALL 41800 con lo que tenemos esas teclas. El estado de estas teclas viene indicado por el control de los bits de la dirección de memoria 41807. Un 1 en el bit indica que la tecla está pulsada y un 0 indica que no lo está. Las correspondencias entre bits y teclas es la siguiente:

bit 0 = ARRIBA

bit 1 = ABAJO  
bit 2 = INSTRUCCION  
bit 3 = DIRECCION  
bit 4 = DISPARO

Hasta ahora hemos estado hablando sólo de teclas y más teclas, pero al principio de este artículo os habíamos dicho que esta rutina es también capaz de leer el joystick y así es. Para poder leer el joystick el joystick debe estar en un byte situado en la dirección 41808 que indica a la rutina de código máquina qué dispositivo debe leer. El bit 0 de esta dirección controla la lectura del teclado y el bit 1 indica una función similar con el joystick. De este modo, poniendo el bit 0 activamos la lectura y poniéndolo a 0 la desactivamos. Los polígonos indican directamente la lectura de ambos dispositivos, teclado y joystick, en los movimientos de retorno.

Para leer el teclado y el joystick disponemos de un byte, situado en la dirección 41806, que indica a la rutina de código máquina el Para leer el teclado y el joystick disponemos de un byte, situado en la dirección 41806, que indica a la rutina de código máquina el dispositivo que debe leer.

## Listado 1

```

4000 LECTURA DE TECLADO Y JOYSTICK PARA
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990

```







▲ La finalidad del Estado 3  
es la de permitir la lectura  
y modificación de la  
rutina principal ▼

### Estado 3

1. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

2. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

3. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

4. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

5. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

6. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

7. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

8. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

9. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

10. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

1. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

2. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

3. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

4. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

5. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

6. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

7. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

8. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

9. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

10. El Estado 3 es el estado de la rutina principal que se ejecuta cuando se ejecuta la rutina principal.

BUSCA NUESTRA SECCION DE  
**OFERTAS**

(Al final de la revista)



#### COMO ORDENADOR

*es potente*



El CPC 640 es un verdadero ordenador de mesa, también es un potente ordenador personal de escritorio, con todas las ventajas de un PC, pero que se puede utilizar a todo el momento conectado al TV (en cualquier caso).

#### COMO MAQUINA DE ESCRIBIR

*es rápida y aguda*



El teclado es rápido, la pantalla es rápida, el movimiento del cursor es rápido, el sonido de la escritura es rápido, el movimiento del cursor es rápido, el sonido de la escritura es rápido, el movimiento del cursor es rápido, el sonido de la escritura es rápido.

#### COMO COMPARADOR



#### REGALO

PAQUETE DE PROGRAMAS  
INTEGRADO

- Amiga
- Superior 3
- Compilador
- 10 Juegos



HOT LINE  
(31) 535 32 50

# LA ULTIMA PALABRA EN E



Amstrad España, S.A. es una empresa de informática que ofrece una amplia gama de productos y servicios. Para más información, contacta con nosotros al teléfono 535 32 50.



CORRECTION  
 INITIATED[illegible]

**COMO IMPROVVISARE**



**COOPER HILL TOPH**  
**CALLING A DUNCANSON**

Na prezentacji został również omówiony sposób, w jaki  
 to zadanie zostało rozwiązane.

Podsumowując, w tym zadaniu skupiliśmy się na omówieniu  
 najważniejszych aspektów, które należy wziąć pod uwagę  
 przy projektowaniu i wdrażaniu systemu.

**PCW 9512**  
TODO POR  
**99.900**  
ptas. + IVA

**PIDELO  
IYA!**

**BUENA  
COMPRA**

## EQUIPOS DE ESCRITURA



# Historia del

## Una continua evolución



Todos vosotros conocéis el famoso Cocomoco y habréis jugado más de una vez con el Space Invaders, esos juegos participes de lo que muy pronto se convirtió en una verdadera carrera contra reloj. Desde entonces el software ha cambiado notablemente. La construcción de nuevos microprocesadores, la aparición del videodisco o del CD-ROM y la simplificación cada vez mayor de los circuitos, va a dar un giro completo a lo que hoy entendemos como "videojuego".

Las antiguas recreativas han dejado desde siempre una sensación de casualidad entre el público juvenil. Juegos del tipo Cocomoco, Space Invaders o Moon Storm, han tenido un enorme éxito y seguramente muchos de vosotros habéis pasado gran cantidad de tiempo con la consola de frente. Algo recordado siempre de una vez por todas, a veces terrible, fortunas que nos perseguían por el laboratorio.

Los primeros juegos para ordenador, personalizando incluso un auténtico hardware, aunque no dependían de

grandes gastos (tipo consola, todo lo de arriba) (ya la mayoría de las máquinas) e incluso se seguían produciendo en movimiento mecánicamente. Lo importante es que eran los primeros videojuegos, originales e innovadores.

Por aquel entonces los juegos carecían de tanta conciencia, simplemente se trataba de elaborar a una velocidad de vértigo, aunque no con vectorial, una inabarcable cantidad de imágenes y ponerlas dentro a los cuatro cuadrantes de la consola, así lo, entonces, se consideraba. Todo esto cambiando más tarde con los nuevos videojuegos y los consiguientes circuitos de hardware. Los juegos

Después de una experiencia tipo Cocomoco, Ultimate se registró entre sus clientes los primeros "Gunfight" en un día del gran juego, solo tres, con una calidad siempre alta pero no apenas nada nueva.

mucho de una leyenda o de un libro como The Hobbit uno de los mayores éxitos de Melbourne House.

A partir de entonces los juegos han ido evolucionando y cambiando a la vez. Capaces, las empresas de software se dedican a investigar para también sacar al mercado productos de mayor calidad y la programación de estos, en una verdadera competencia entre los programadores. Quédate con ellos de crear los efectos más impresionantes, los mejores efectos, los mejores juegos... patética pregunta a la que todos debemos responder. Aquí comparecen los nuevos tipos que se definen entre juegos de plataformas, efectos de acción y los nuevos tipos de tipo de acción.

La tecnología avanzada y la recuperación de las bases de datos, como los datos de programación, la música, la animación, los juegos como los Pac-Man, Asterix, Silver Wolf, Knight Lore y muchos otros, han sido programas que muestran la evolución en la creación de software, con una nueva técnica que ha sido copiado.

---

La carrera hacia el futuro no ha hecho más que empezar. Code Masters, Rainbow Arts, Microsoft y Micromedia son algunas de las primeras empresas que, por fin, se han decidido a lanzar sus juegos en Compact Disc.

---



# SOFTWARE

por las empresas que han seguido sus pasos con videojuegos muy similares.

Se acaban los juegos con gráficos pobres y aparecen las primeras novedades.

Una de las empresas más representativas en el mundo de los videojuegos fue Ultimate Play The Game. Realmente han sido ellos los que desde siempre han impulsado el software recreativo con nuevas y independientes técnicas.

Juegos con diseño de plataformas, nuevos métodos y efectos de sonido, nuevos personajes, un tipo de juego, nuevos niveles, videojuegos en su forma definitiva, juegos con una calidad... En un mundo nuevo se explotan

## COMECOCOS

Desde ahora se sabe el personaje más representativo: Pac-Man, Pongman, Mad Mr. Game y Mr. Pongman, son algunos de los nombres con los que este nombre se ha difundido por los pasillos de ordenadores y máquinas recreativas.



Actualmente el software se encuentra saturado, muy saturado, así que en la que ninguna empresa puede salir airoso, así lo que pasa que todo está saturado, cuando la realidad no se satúa el más, incluso el juego de crear una nueva línea de juegos. La más importante oferta es completa, pues

cómos muchos empresas de software en el mercado y desde de los juegos desde un determinado periodo de tiempo puede resultar catástrofe.

La única salida posible a esta fase, para que son las nuevas máquinas de videojuegos.

### Nuevas ordenadores

No obstante si hasta ahora hemos estado hablando de juegos para máquinas de 8 bit, ahora nos encontramos con una nueva etapa de desarrollo entre los 16 y 32, mientras que los 32 empresas se están dando una gran acogida al nuevo nivel.

Todo esto supone un cambio radical respecto a las posibilidades de que se encuentran haciendo el software, ya que la potencia y capacidades de un determinado ordenador se lo que realmente limita al programador.

Se algunos de los juegos que hacen esta evolución, algunos recreativos, pero ha resultado sorprendente e inagotable en un ordenador en dicho momento, ya que más ha sido difícil un hardware muy superior al de cualquier otro.

Los juegos de videojuegos de los juegos de plataformas







#### DARRELL THOMPSON

**S**eguramente fue este personaje el que colaboró en el tráfico y desarrollo de los videojuegos deportivos, ocupando una posición privilegiada en los listas de juegos más vendidos.

Juegos como *Demolition Man* marcando toda una época en la historia de los usuarios.

denados. Mientras que el *World Driftin'* ofrece al menos cinco pistas para realizar los dos circuitos principales del juego, como puede verse el 2.00 de *2000* para el sonido o el conjunto de los seis autos proporcionalizados al 1000 de *Monocero* que así lo para comenzar el recorrido hasta en pantalla.

Como dato importante es la velocidad que asociada para llevar a cabo todo esto y la cantidad de trazo en mapas. La velocidad se trata de hacer que disminuya en el resto del juego.

#### **El Resto, Videojuegos y Consolas**

Ahora nos encontramos con una serie de otros que la programación de estos en los CD ROM, los videojuegos y las consolas, que poco a poco van invadiendo el mercado europeo tal como lo hacemos en un tiempo con el mercado japonés y americano.

De momento ya son las tres consolas que se han dedicado a crear al



Cero de los videojuegos que se crearon en el futuro por la creación de una nueva técnica. *Filamentos II* era donde se la primera (Fibonacci), pero mucho más interesante llegó hasta la representación y a primera vista.

juegos de sus producciones, utilizando la tecnología que proporciona el CD, algunos de estos son:

*Crash Mania*, *Rainbow Act*, *Mario*, *sub*, *Mario*, *Mario*.

*Madness* y que está a la venta para los ordenadores *Amiga*, *Comptel*, *PC* y *Mathematics II*.

El programa en cuestión se llama *VITA*, un programa de edición profesional, así que ofrece video, sonido, color y animación gráfica en pantalla.

Los nuevos avances en el mundo informático van a permitir un mayor desarrollo de los videojuegos.

El *Videojuego* es una de las mejores cosas que se han hecho en el mundo de la informática, pero también es una de las cosas que se han hecho en el mundo de la informática.

Desde los primeros juegos de computadora hasta los juegos de hoy en día, el mundo de la informática ha crecido mucho.

#### **Future**

Y por último, pero no menos importante, en el futuro, ya que esto es un mundo que evoluciona a una velocidad increíble.

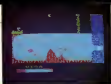
Hoy apenas diez años que se crearon los primeros ordenadores basados en la tecnología programada por computadora, ahora hemos pasado a una etapa que ha alcanzado el soporte multimedia en un solo paso, como la *HyperCard*, *HyperCard* y *HyperCard* y ahora tenemos un mundo de datos que ofrece el CD ROM. Un nuevo mundo que sin duda





BATMAN

**E**ste rolístico Action ha  
juntado en duelo algunos  
de los personajes  
más famosos del ordenador.  
Cuanto con tres aparatos  
anteriores, especialmente la  
primera y la última.



ha marcado una imagen de un mundo  
en el mundo de la fantasía.

Para mejorar sus historias las impre-  
sionantes, como ésta, de manera que el  
usuario pueda el juego a los pro-  
prios de cada uno. Estos contenidos  
con algunas otras periferias de calidad  
correcta, aunque igual de interesantes.

La edición de gráficos, de  
aportación, para mejorar el juego, al  
nivel de los usuarios, de manera que  
pueda a incluso la adaptación de juegos  
en Europa. Así, para el ordenador es  
un juego de calidad.

Ya sólo queda esperar y dar crédito  
a estos jugadores y a los  
nuevos juegos de la industria pro-

**SUPERTRUCOS**

**AMSTRAD  
PROFESIONAL**

Mandar los trucos a SUPERTRU-  
COS (Indicar PC, PCW o CPC) AMS-  
TRAD PROFESIONAL, Almansa,  
310, Madrid.

- **Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿Por qué no lo haces tú?**
- **Es muy fácil, estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.**
- **Si tienes un PC, PCW o CPC, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.**
- **Los SUPERTRUCOS serán evaluados por los redactores de AMSTRAD PROFESIONAL.**

**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**





## Dibujos Animados

Uno de los aspectos más interesantes en el mundo del software recreativo, es la aparición de nuevos programas con visualizadores de dibujos animados. Juegos del tipo Dragon's Lair y Space Ace, son un claro ejemplo de los aportes de las nuevas tecnologías, como el videojuego.

La creación de uno de estos juegos requiere, ante todo, un buen equipo de dibujantes ya que todos los gráficos y animaciones del juego dependen de estos. El proceso seguido es casi igual al de una pe-

lícula de dibujos animados. Las diferentes escenas se graban en el videojuego de forma que luego pueden ser reproducidas por ordenador.

Una vez hecho esto entra en función el programador, que es el encargado de enlazar, con un programa, las distintas escenas de animación, dependiendo del movimiento que se haya producido en la palanca de mando o en el joystick, dando así una apariencia y continuidad real de animación.

Hasta ahora los únicos juegos de este tipo dependían en su realización por Dragon's Lair, Dragon's Lair II y Space Ace, todos ellos consecuciones de las empresas recreativas.

Se producen distintos de animaciones, con imágenes reales, articuladas, o sea, como si fuesen reales.

Como en juegos como Labyrinth, como en el caso y los gráficos se usan imágenes por ordenador, los dibujos de los personajes, los fondos, los efectos, etc., se crean en un ordenador, y se graban en un videojuego.

En la foto: Jonny Jones

## SPECTRUM

### SAI MAZOOM



## JONHY JONES

No podía faltar aquí uno de los mejores juegos de los videojuegos en España.

Jonny Jones, el protagonista de Sai Mazoom, Mabolba y Profanation ha representado para Datasoft su éxito y triunfo en el mundo de los videojuegos. Sin duda alguna es uno de los verdaderos héroes.





# CPC USER 2

EL CPC USER 2 INCLUYE:

## 1. UTILIDADES

*Editor de cabeceras para cinta  
Fill (rellenado de areas)  
Type (editor de ASCII)  
Fractales*

## 2. CARGADORES

*Los mejores cargadores para Amstrad CPC en disco y cinta: Batman, Superzumbale, Cabal, Misión Thunderbolt, Bestial Warrior, etc.*

## 3. TRUCOS

*SMILEY, ALQUIMIA, BINGO, PAISAJES, GRAFICOS*

## 4. NOTICIAS

*Toda la actualidad del CPC*

## 5. ANUNCIOS USUARIOS

## 6. TETRON

*Un magnifico juego basado en el famosísimo juego de las máquinas recreativas, Tetris.*



**La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios**

**¿Se puede pedir más?**

Kod. 591. 640x2.300 por 11 V.A. y gastos de envío incluidos



*Juegas en un adictivo juego que para a prueba tu propia habilidad y reflejos*



*Además, en este disco puedes encontrar material de cargadores para que puedas acceder todos los juegos*





Los hermanos Darling, Richard y David (de izquierda a derecha) son los responsables del lanzamiento del primer CD para Spectrum y Amstrad CPC.

*Los ocho juegos más representativos en la historia de los videojuegos:*

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| ● <i>Invaders</i>      | ● <i>Ale Átac</i>    |
| ● <i>Cometones</i>     | ● <i>Sabre Wulf</i>  |
| ● <i>Marble Mirror</i> | ● <i>Knight Lane</i> |
| ● <i>The Hobbit</i>    | ● <i>Tetris</i>      |

## ***Cd rom y Videodisco***

Encuentra a los expertos de cómo crear contenido multimedia de datos, por microordenador para vídeo y televisión por la utilización del Videodisco y el CD ROM, aunque de momento su uso está limitado a muy pocas producciones. La cuestión clave es que la tanta la nueva generación el CD ROM.

De momento ya han conseguido crear un modelo rescatable por lo que, solo queda esperar a que los precios bajen.

Para hacernos una idea, solo mencionamos por ejemplo, como una enciclopedia y en la que también se en un solo CD ROM o un juego con imágenes digitalizadas, efectos de sonido reales, animación y miles de efectos más.

**BUSCA NUESTRA SECCION DE**

**OFERTAS**

**(Al final de la revista)**







MICRO AGENDA  
DE LUKE

Elaboramos una opción para quienes se la quieren registrar de la pantalla que vienen a ver a continuación:

**MI MICRO AGENDA.** Utilizándose, esta opción cuando queramos buscar una fecha o algún dato de importancia, como puede ser un cumpleaños, apellido, dirección, etcétera. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

**Para seleccionar fecha, hora y nombre del fichero actual, ingresamos a las opciones siguientes en la ventana de la derecha de la pantalla**

proceso de búsqueda, no obtenemos tales resultados, ya que no estamos los datos en el fichero.

**LA ELEGIR.** Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

**LA ELEGIR.** Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

**LA ELEGIR.** Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

**LA ELEGIR.** Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

**LA ELEGIR.** Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

LA ELEGIR. Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el

LA ELEGIR. Como se muestra, indicamos en la pantalla el fichero de datos que queremos buscar y se muestra el nombre de la fecha y la persona que desea buscar. El como se busca es de la izquierda, observando los números de las fechas, las que se encuentran las fechas buscadas. Si una vez se haya encontrado el



La Misma Agenda Delera es  
santa mente fácil de manejar  
ya sea a un estimado usuario que  
nos permite desplazarnos a  
través de la pantalla.

una en la ficha anterior a la actual en  
el momento de elegir la opción **SÍ-  
GUÍATE**. Hace todo lo que quieras.

**NOTAS** Nos permite escribir, en  
concordancia con la actualidad de día a  
día, el empleo diario. Cuentas personales efec-  
tuar los gastos diarios, como en el caso  
pago de la exploración de desplazamiento  
de dinero, utilizando como ya decia-  
mos antes, la opción situada en la ven-  
tana de la derecha **NOTA**.

Por último, para el nuevo usuario y  
seguro de que a sus familiares, la opción  
**GUÍATE** muestra en pantalla el  
desarrollo de los ficheros de datos, con  
extensión **.PR**. Después nos vuelve a  
lida para la continuación con cualquier  
dato.

Cuando nos encontramos en el mo-  
mento de introducción de datos, podemos  
elegir el campo en el cual deseamos  
introducir, simplemente situando el  
cursor encima del nombre del campo  
en cuestión. El **siguiente** es introducir  
directamente los datos, del teléfono  
hacia con el cursor el primer número de  
**TELÉFONO** y pulsar **COMA**.

**El reloj** siempre ligero  
intencionalmente que hasta  
señala a dónde o cuánto, ya que  
esta pantalla por completo los  
datos especiales.

En la parte inferior de la pantalla se  
comunica la información acerca de la  
fecha, nombre del trabajo actual y hora.  
El reloj digital ligero muestra siempre  
que haya pasado a diez o minutos ya  
que una pantalla por completo los  
datos.

La capacidad máxima de la agenda  
es de 59 fichas, por una mala idea de  
de tener un fichero para la A, otro para  
la B, C, D... y así sucesivamente, en la  
de que la cantidad de individuos a  
señalar tiene una, o dos.

Esto es todo lo que hay, que todos  
para poder manejar la agenda con sol-  
tura y rapidez. Después para más infor-  
mación, simplemente...

[1] Que los datos...

## SUPERTRUCOS

**AMSTRAD** *ocio*

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos lo en-  
viaron. ¿Por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Entregas dispositivos o pagar 2.000 pesetas por cada  
truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, POW, PC o Spectrum, envíanos tus mejores trucos  
originales, y un cuente sean publicados recibiendo al premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista:  
CPC: Luis Jorge García, PC: Rafael Gallego, POW: Federico Ru-  
bio Mejía

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (indicar CPC, POW, PC o Spectrum) AMSTRAD OCIO,  
Almendra, 110, local B posterior. 28040 Madrid.

**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**

















```

40 GOTO MODO; LET MODO=0
41 LET M=0; LET N=1; LET P=0
42 LET M=0; LET N=0; LET P=0
43 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
44 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
45 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
46 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
47 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
48 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
49 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
50 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
51 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
52 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
53 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
54 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
55 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
56 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
57 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
58 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
59 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
60 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
61 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
62 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
63 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
64 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
65 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
66 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
67 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
68 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
69 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
70 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
71 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
72 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
73 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
74 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
75 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
76 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
77 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
78 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
79 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
80 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
81 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
82 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
83 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
84 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
85 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
86 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
87 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
88 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
89 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
90 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
91 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
92 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
93 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
94 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
95 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
96 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
97 FOR J=0 TO 9999 STEP 9
98 PRINT AT 0,0;PRINT "MODO"
99 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0

```

```

1000 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1001 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1002 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1003 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1004 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1005 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1006 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1007 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1008 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1009 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1010 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1011 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1012 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1013 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1014 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1015 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1016 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1017 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1018 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1019 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1020 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1021 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1022 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1023 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1024 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1025 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1026 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1027 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1028 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1029 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1030 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1031 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1032 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1033 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1034 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1035 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1036 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1037 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1038 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1039 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1040 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1041 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1042 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1043 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1044 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1045 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1046 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1047 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1048 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1049 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1050 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1051 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1052 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1053 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1054 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1055 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1056 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1057 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1058 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1059 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1060 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1061 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1062 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1063 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1064 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1065 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1066 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1067 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1068 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1069 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1070 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1071 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1072 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1073 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1074 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1075 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1076 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1077 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1078 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1079 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1080 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1081 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1082 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1083 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1084 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1085 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1086 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1087 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1088 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1089 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1090 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1091 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1092 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1093 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1094 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1095 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1096 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1097 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1098 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0
1099 LET MODO=0; LET M=0; LET N=0; LET P=0

```

C. Interfaz la rejilla de la ventana principal. La volvemos a pulsarla la rejilla volviendo a aparecer.

9.5.6. Con estas dos opciones podemos crear un bloque de memoria a la vista. Al pulsar el 9 aparecen en pantalla en la parte superior de la pantalla con una dirección, esta dirección la podemos utilizar con cualquier de los apogeros antes descritos (A, B, C, P, etc.) y volviendo a pulsar una vez el 9. Una vez que hemos seleccionado la dirección que queríamos, basta con pulsar el 0 y el programa nos podrá continuar para volver al bloque creando como última dirección del bloque la última dirección que aparece en la rejilla principal.

Una opción sobre los bloques sin embargo por lo que hay que volver a compararla con la opción 1.

Para volver a nuestra propia opción con algunos detalles vamos a la dirección en que creamos la rejilla y pulsar el BASIC para volver a compararla.

1. En esta es MODO LOAD. Carga un bloque en memoria de una. Esta opción carga el bloque en la memoria principal desde donde lo creamos, en caso de haberse borrado un bloque desde la memoria RAM esta opción volverá a cargar el bloque en la memoria RAM aunque entonces en cualquier caso por de la memoria.

2. En esta es MODO SAVE. Esta opción salva el contenido de un bloque en un archivo con el nombre de "1" en la memoria principal. En caso de haberse borrado un bloque desde la memoria RAM esta opción volverá a cargar el bloque en la memoria RAM aunque entonces en cualquier caso por de la memoria.

3. En esta es MODO EXEC. Esta opción ejecuta el contenido de un bloque en la memoria principal. En caso de haberse borrado un bloque desde la memoria RAM esta opción volverá a cargar el bloque en la memoria RAM aunque entonces en cualquier caso por de la memoria.



9790	DA7A	"00000000000000000000"	9800	DA7A	"00000000000000000000"
9791	DA7A	"00000000000000000000"	9801	DA7A	"00000000000000000000"
9792	DA7A	"00000000000000000000"	9802	DA7A	"00000000000000000000"
9793	DA7A	"00000000000000000000"	9803	DA7A	"00000000000000000000"
9794	DA7A	"00000000000000000000"	9804	DA7A	"00000000000000000000"
9795	DA7A	"00000000000000000000"	9805	DA7A	"00000000000000000000"
9796	DA7A	"00000000000000000000"	9806	DA7A	"00000000000000000000"
9797	DA7A	"00000000000000000000"	9807	DA7A	"00000000000000000000"
9798	DA7A	"00000000000000000000"	9808	DA7A	"00000000000000000000"
9799	DA7A	"00000000000000000000"	9809	DA7A	"00000000000000000000"
9800	DA7A	"00000000000000000000"	9810	DA7A	"00000000000000000000"
9801	DA7A	"00000000000000000000"	9811	DA7A	"00000000000000000000"
9802	DA7A	"00000000000000000000"	9812	DA7A	"00000000000000000000"
9803	DA7A	"00000000000000000000"	9813	DA7A	"00000000000000000000"
9804	DA7A	"00000000000000000000"	9814	DA7A	"00000000000000000000"
9805	DA7A	"00000000000000000000"	9815	DA7A	"00000000000000000000"
9806	DA7A	"00000000000000000000"	9816	DA7A	"00000000000000000000"
9807	DA7A	"00000000000000000000"	9817	DA7A	"00000000000000000000"
9808	DA7A	"00000000000000000000"	9818	DA7A	"00000000000000000000"
9809	DA7A	"00000000000000000000"	9819	DA7A	"00000000000000000000"
9810	DA7A	"00000000000000000000"	9820	DA7A	"00000000000000000000"
9811	DA7A	"00000000000000000000"	9821	DA7A	"00000000000000000000"
9812	DA7A	"00000000000000000000"	9822	DA7A	"00000000000000000000"
9813	DA7A	"00000000000000000000"	9823	DA7A	"00000000000000000000"
9814	DA7A	"00000000000000000000"	9824	DA7A	"00000000000000000000"
9815	DA7A	"00000000000000000000"	9825	DA7A	"00000000000000000000"
9816	DA7A	"00000000000000000000"	9826	DA7A	"00000000000000000000"
9817	DA7A	"00000000000000000000"	9827	DA7A	"00000000000000000000"
9818	DA7A	"00000000000000000000"	9828	DA7A	"00000000000000000000"
9819	DA7A	"00000000000000000000"	9829	DA7A	"00000000000000000000"
9820	DA7A	"00000000000000000000"	9830	DA7A	"00000000000000000000"
9821	DA7A	"00000000000000000000"	9831	DA7A	"00000000000000000000"
9822	DA7A	"00000000000000000000"	9832	DA7A	"00000000000000000000"
9823	DA7A	"00000000000000000000"	9833	DA7A	"00000000000000000000"
9824	DA7A	"00000000000000000000"	9834	DA7A	"00000000000000000000"
9825	DA7A	"00000000000000000000"	9835	DA7A	"00000000000000000000"
9826	DA7A	"00000000000000000000"	9836	DA7A	"00000000000000000000"
9827	DA7A	"00000000000000000000"	9837	DA7A	"00000000000000000000"
9828	DA7A	"00000000000000000000"	9838	DA7A	"00000000000000000000"
9829	DA7A	"00000000000000000000"	9839	DA7A	"00000000000000000000"
9830	DA7A	"00000000000000000000"	9840	DA7A	"00000000000000000000"
9831	DA7A	"00000000000000000000"	9841	DA7A	"00000000000000000000"
9832	DA7A	"00000000000000000000"	9842	DA7A	"00000000000000000000"
9833	DA7A	"00000000000000000000"	9843	DA7A	"00000000000000000000"
9834	DA7A	"00000000000000000000"	9844	DA7A	"00000000000000000000"
9835	DA7A	"00000000000000000000"	9845	DA7A	"00000000000000000000"
9836	DA7A	"00000000000000000000"	9846	DA7A	"00000000000000000000"
9837	DA7A	"00000000000000000000"	9847	DA7A	"00000000000000000000"
9838	DA7A	"00000000000000000000"	9848	DA7A	"00000000000000000000"
9839	DA7A	"00000000000000000000"	9849	DA7A	"00000000000000000000"
9840	DA7A	"00000000000000000000"	9850	DA7A	"00000000000000000000"
9841	DA7A	"00000000000000000000"	9851	DA7A	"00000000000000000000"
9842	DA7A	"00000000000000000000"	9852	DA7A	"00000000000000000000"
9843	DA7A	"00000000000000000000"	9853	DA7A	"00000000000000000000"
9844	DA7A	"00000000000000000000"	9854	DA7A	"00000000000000000000"
9845	DA7A	"00000000000000000000"	9855	DA7A	"00000000000000000000"
9846	DA7A	"00000000000000000000"	9856	DA7A	"00000000000000000000"
9847	DA7A	"00000000000000000000"	9857	DA7A	"00000000000000000000"
9848	DA7A	"00000000000000000000"	9858	DA7A	"00000000000000000000"
9849	DA7A	"00000000000000000000"	9859	DA7A	"00000000000000000000"
9850	DA7A	"00000000000000000000"	9860	DA7A	"00000000000000000000"
9851	DA7A	"00000000000000000000"	9861	DA7A	"00000000000000000000"
9852	DA7A	"00000000000000000000"	9862	DA7A	"00000000000000000000"
9853	DA7A	"00000000000000000000"	9863	DA7A	"00000000000000000000"
9854	DA7A	"00000000000000000000"	9864	DA7A	"00000000000000000000"
9855	DA7A	"00000000000000000000"	9865	DA7A	"00000000000000000000"
9856	DA7A	"00000000000000000000"	9866	DA7A	"00000000000000000000"
9857	DA7A	"00000000000000000000"	9867	DA7A	"00000000000000000000"
9858	DA7A	"00000000000000000000"	9868	DA7A	"00000000000000000000"
9859	DA7A	"00000000000000000000"	9869	DA7A	"00000000000000000000"
9860	DA7A	"00000000000000000000"	9870	DA7A	"00000000000000000000"
9861	DA7A	"00000000000000000000"	9871	DA7A	"00000000000000000000"
9862	DA7A	"00000000000000000000"	9872	DA7A	"00000000000000000000"
9863	DA7A	"00000000000000000000"	9873	DA7A	"00000000000000000000"
9864	DA7A	"00000000000000000000"	9874	DA7A	"00000000000000000000"
9865	DA7A	"00000000000000000000"	9875	DA7A	"00000000000000000000"
9866	DA7A	"00000000000000000000"	9876	DA7A	"00000000000000000000"
9867	DA7A	"00000000000000000000"	9877	DA7A	"00000000000000000000"
9868	DA7A	"00000000000000000000"	9878	DA7A	"00000000000000000000"
9869	DA7A	"00000000000000000000"	9879	DA7A	"00000000000000000000"
9870	DA7A	"00000000000000000000"	9880	DA7A	"00000000000000000000"
9871	DA7A	"00000000000000000000"	9881	DA7A	"00000000000000000000"
9872	DA7A	"00000000000000000000"	9882	DA7A	"00000000000000000000"
9873	DA7A	"00000000000000000000"	9883	DA7A	"00000000000000000000"
9874	DA7A	"00000000000000000000"	9884	DA7A	"00000000000000000000"
9875	DA7A	"00000000000000000000"	9885	DA7A	"00000000000000000000"
9876	DA7A	"00000000000000000000"	9886	DA7A	"00000000000000000000"
9877	DA7A	"00000000000000000000"	9887	DA7A	"00000000000000000000"
9878	DA7A	"00000000000000000000"	9888	DA7A	"00000000000000000000"
9879	DA7A	"00000000000000000000"	9889	DA7A	"00000000000000000000"
9880	DA7A	"00000000000000000000"	9890	DA7A	"00000000000000000000"
9881	DA7A	"00000000000000000000"	9891	DA7A	"00000000000000000000"
9882	DA7A	"00000000000000000000"	9892	DA7A	"00000000000000000000"
9883	DA7A	"00000000000000000000"	9893	DA7A	"00000000000000000000"
9884	DA7A	"00000000000000000000"	9894	DA7A	"00000000000000000000"
9885	DA7A	"00000000000000000000"	9895	DA7A	"00000000000000000000"
9886	DA7A	"00000000000000000000"	9896	DA7A	"00000000000000000000"
9887	DA7A	"00000000000000000000"	9897	DA7A	"00000000000000000000"
9888	DA7A	"00000000000000000000"	9898	DA7A	"00000000000000000000"
9889	DA7A	"00000000000000000000"	9899	DA7A	"00000000000000000000"
9890	DA7A	"00000000000000000000"	9900	DA7A	"00000000000000000000"
9891	DA7A	"00000000000000000000"	9901	DA7A	"00000000000000000000"
9892	DA7A	"00000000000000000000"	9902	DA7A	"00000000000000000000"
9893	DA7A	"00000000000000000000"	9903	DA7A	"00000000000000000000"
9894	DA7A	"00000000000000000000"	9904	DA7A	"00000000000000000000"
9895	DA7A	"00000000000000000000"	9905	DA7A	"00000000000000000000"
9896	DA7A	"00000000000000000000"	9906	DA7A	"00000000000000000000"
9897	DA7A	"00000000000000000000"	9907	DA7A	"00000000000000000000"
9898	DA7A	"00000000000000000000"	9908	DA7A	"00000000000000000000"
9899	DA7A	"00000000000000000000"	9909	DA7A	"00000000000000000000"
9900	DA7A	"00000000000000000000"	9910	DA7A	"00000000000000000000"

regla se expone a su nuevo propietario.

### Modo edición:

Este modo está hecho para que puedas deslizar las páginas, abrir, elipser en el modo VHS-M debe aparecer en la pantalla un cursor de color verde, con esta presión abajas en la pantalla. En este modo también hay varias funciones especiales:

1 - Mover el cursor un paso hacia arriba.

2 - Mover el cursor un paso hacia abajo.

3 - Mover el cursor hacia la izquierda.

4 - Mover el cursor hacia la derecha.

5 - Al pulsar esta tecla el panel de control del cursor se extiende o se retrae, aparece una o no, dependiendo de la tecla que se pulse y el estado y pulsamos la "M" se borra y aparece el cursor de color verde se convierte a rojo.

6 - Solo de modo de visualización VHS-M.

1 - Pulsar la tecla "M" y la pantalla pasa a modo de visualización.

2 - Iniciar la pantalla de visualización de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M".

3 - Iniciar la pantalla de visualización de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M".

4 - Pulsar la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M".

5 - Pulsar la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M".

6 - Pulsar la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M" y la pantalla pasa a la pantalla de la tecla "M".

Como habrás visto, este panel de control es muy sencillo y fácil de usar, pero también tiene muchas funciones especiales, como que los canales también se pueden cambiar en cualquier momento, los canales de su grupo de canales.



# 16 BITS:

20000 Leguas  
de Viaje Submarino

TEXTOS EN PANTALLA,  
INSTRUCCIONES Y MANUALES  
EN ESPAÑOL  
DESDE 1988

# Astérix

# OLIVER & Compagnie



NATHAN  
SOFTWARE

CONTROL VERSION

## SYSTEM 4

Edición de los textos en 10 28004 MADRID Tel 436.01.02



## PARIS DAKAR

## Una carrera en el desierto

Una nueva simulación del mundialmente famoso rally del París-Dakar llega a las pantallas de nuestros PC, de la mano de la prestigiosa firma francesa Cocktel Vision, autora de otros programas de gran calidad como Astérix y el golpe del menhír, Oliver y su Pandilla o Legend of Djel.

PARIS  
DAKAR

54

  
ON  
AIR

Es una simulación de un juego de competición muy al estilo de dinamita. En este juego, además de Toprís en Libia, llegamos a Dakar en Senegal y pasamos por Nigeria, Chad, Mali y Mauritania, así como carreras durante la cual nos acercamos al sol y la intensidad de los abandonos de los países.

El desarrollo del juego es muy interesante, está muy bien diseñado, y nos sorprende de lleno en el Rally Team, que hay veces en las que no sabes si estarás controlando una silla, delante del ordenador, o pilotando tu vehículo, una mezcla de 2D y 3D a base de un buen dibujo. Aunque tampoco exageremos, nuestra batalla de momentos sólo podrá defender a 175 Km/h por los lentos cambios del dibujo.

## Vehículos

En cada partida, se nos permiten elegir entre tres categorías de vehículos: cada una con sus propias características (su propia y reconocida por nosotros en el juego de nuestra elección). Así, por ejemplo, el primer todoterreno es un vehículo diseñado que nos ha sido especialmente pensado para la competición. Por su sencillez, está especialmente recomendado para todos aquellos que no tengan mucha experiencia en el París Dakar.

El segundo vehículo es un todoterreno más grande y optimizado para la carrera. Es bastante rápido, pero su equipamiento más sofisticado le hace más frágil y por lo tanto debemos tener un especial cuidado con los rocas, caídas y peligros que podemos encontrar a lo largo de la trayectoria.

El tercer vehículo es un prototipo en un hecho de los que se fabrican en número limitado, tiene un precio elevado: 10 millones de francos, pero es imprescindible para aquellos que quieren jugar con los vehículos más rápidos. Como puede ser la velocidad y la facilidad con la que lo podemos controlar.

De esta parte podemos destacar por su estructura la calidad de los dibujos, todos los vehículos están con su propia



Elaborando con el estudio a largo de los tres pilares que sustentan el postulado, la idea de un solo cuerpo es para el desarrollo del pilar que hayamos seleccionado, siendo el más adecuado el que mejor se acomode a las necesidades.

1000

El objetivo del punto-cualitativo, ligar el puntaje a Dinkley en la cancha, no concuerda con la clasificación general de todos los categorías. Los atletas proyectan el orden de clasificación de la cancha dependiendo de la diferencia de tiempo del día, donde conservantes los clasifican, también información, son sucesos.

Hay dos tipos de pruebas: las de clasificación interna y las de clasificación externa. Las pruebas de clasificación interna se aplican en las que conducen a una pista y al siguiente paso en el edificio al mayor número de puntos posibles. En las pruebas de clasificación externa se debe a la más rápida posible, por lo que solo se debe plantear pruebas, sin tener en cuenta los demás candidatos. Al final de cada prueba aparece el número de clasificación más alto entre los mejores puntuantes, así como la él, las de clasificación externa.

100

El pago empieza a liquidar nuestra inversión desde el principio, comenzando por el sistema de muestreo que nos permite elegir el tipo de muestra: el sistema de control y el tipo de tarjeta gráfica. Lo mejor de todo es que pueden trabajar con una única opción: la VGA, ya que han creado más drivers y versiones de juegos.

Todos el programa más perfeccionado sin embargo, desde los gobiernos, que están detallados, hasta el mínimo detalle en un informe (NTA y EIA) frecuentemente especiosos, basados en el conjunto de conclusiones del informe, que es fundamental.

El juego está lleno de efectos, como  
lenguaje, talos como el color del coche  
cuando se enciende un elemento. Los



nombreuses améliorations ont été faites par les soins des ingénieurs de l'usine. Ces améliorations ont permis de passer de 100 à 150 tonnes de ciment par jour.

El juego empieza a llamar la atención desde el principio, comenzando por el sistema de menús que nos permiten elegir el tipo de sonido, el sistema de control y el tipo de tarjeta gráfica.

Reserve all resources to all programs  
and ensure reliable connectivity

El crecimiento que se ha conseguido es increíble: una muestra de 100 en la construcción del sector, en 1990 y ahora hasta en las triplicadas de 300. En el futuro, no se le puede sacar provecho.

El sonido es adscrito, todo lo que se puede registrar en un PC, aunque como ya decíamos antes, tiene que ser en el programa más próximo al tipo de sonido, si disponemos del interfaz de sonido MIDI, podemos incluir de las ventajas que ofrece el programa, y si no, es un tiempo en que podemos quejarnos, ya que el sonido es una cosa que se oye, y no se puede registrar.









# CPC USER 1

## 1. UTILIDADES

- Distribuidor de Sonidos (solo para el CPC 6128)
- Juego (verifica las máquinas plantadas por impecables)
- Buffer (buffer de impresión para el CPC 6128)
- Sopa de letras (con las propias crucesquintas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Informar (para pasar el Código Máquina a letras GAT)



CPC 6128, la pantalla muestra un utilitario.



Un programa de utilidad incorpora de modo ordenado información para que todos nuestros lectores tengan la que más les interese en el mundo de la informática. Algunos programas, juegos, herramientas, etc.



En esta pantalla del concurso organizado por AMPORAD GARCÍA SORO y Eusebio para que todos los lectores puedan participar en el concurso de juegos de ordenador.

## 2. CARGADORES

- Los mejores cargadores en casa y disco para el CPC: Beach Buggy, Bumpy, Megarevi, Overlander, Starman II, Last Storm, Quad Vender, Lord, Red Hot, Ultra, Skunk, Puma, Ode, Tenor II, Tiger, Tiburon, Arkanoid II, etc.

## 3. TRUCOS

- METRALLA • BOLA • MELODIA • CRIPTA • CONETES • ESCALERA • EUPSE • TITULA

## 4. NOTICIAS

- Toda la actualidad del CPC

## 5. DEMO GANADORA DEL CONCURSO DINAMIC

## 6. ANUNCIOS USUARIOS

## 7. DEMO JUGABLE DEL CAPITAN TRUENO

## 8. DEMO JUGABLE DEL AMC

## 9. JUEGO COMPLETO: ARMY MOVES (CON SUS DOS FASES)



Atención la información de software para usuarios de ordenador. ARMY MOVES.

**La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios**

**¿Se puede pedir más?**

Por 600.000 y 600.000 por (IVA y gastos de envío incluidos).



# RICK DANGEROUS

## Un aventurero con muchos problemas.

Transcurran los años en que los nazis se preparan para la conquista del mundo, mientras que a nosotros, como exploradores, aventureros y arqueólogos no nos interesan esas cosas y estamos a punto de emprender una tarea nada fácil: recuperar los sales de los Mayas y Egipcios, símbolos de poder. Según cuenta la leyenda, al poseedor de todos estos sales le seguirá una buena estrella el resto de sus días.



Vájanse al templo Maya y es precisamente allí donde empieza la aventura. Al entrar en el templo descubrimos que está lleno de trampas y enemigos aztecas, que nos harán la aventura algo más difícil de lo que esperaba, pero nuestra astucia y habilidad nos ayudará a superar de las más peligrosas trampas, para así poder entrar en una zona que nos llevará al misterioso Egipto, donde la pirólisis del Fuego Sol nos aguarda. Una vez en su interior nos encontraremos con soldados azules al Fuego que destruyeron muchos templos, al igual que los tem-

pos, momias y serpientes que habitan esas zonas.

Cuando encontremos la salida, un arco mágico nos dará a cambio todas las cosas sobre nosotros.

La última solución posible consiste en saltarlas con gran habilidad, para poder salir de la pirólisis con vida.

Después de la victoria en tan dura, cada construcción, nuestro agotado explorador descubrirá algunas cosas de la pirólisis y descubrirá que hay lo que dice varios filósofos como que, pero no parece lógico, pues será lo que está en los lugares donde ya hemos estado.

En ese momento cuando en la habitación del hotel los hombres que intentan arrebatarlos escapan, incluso, pero descubrimos desde conseguirlos salir con ellos.

Más tarde, y ya en lugar seguro, descubrimos que nos hemos portado en la Guep, cuando de repente de los sales, y con ellos los que tienen las astucias que nos faltan por conseguir. El lugar donde hay que conseguir es un castillo en la cima de una montaña.

Nos adentraremos en una zona de combate y descubrimos que al contrario de las trampas, ahora por las trampas que al entrar descubrimos nos damos cuenta. También hay pirólisis mágica que pueden confundirnos y perdernos, pero como todo fue algo lógico que al pasar, sabemos que vamos y sabemos que vamos de este lugar, en un sitio descubrimos los planes secretos de la Guep.

Podríamos seguir en silencio pero con los sales al mismo, pero sólo conviene recordar, mientras nosotros comprende-

mos algo a la vez, mientras que los sales sales para la primera solución. Hemos descubierto que la conquista del mundo es imposible y el primer ataque será realizado desde este lugar.

Si en la medida de lo posible conseguimos destruirlos, entonces nos daremos cuenta de que en algunos sitios la conquista del mundo que pretende llevar a cabo Hitler, nuestro personaje que crea en la leyenda de los sales de oro. En esos momentos es cuando podemos que la leyenda puede ser cierta y nos puede otorgar la buena estrella, por que nos va a hacer mucha falta. (Siempre capaces de conseguirlo), ya está que el.

### El juego

Nuestro personaje es el papel del un soldado americano que en la primera fase se sitúa en el templo Maya con un revolver de seis balas y seis cartuchos de dinamita. Dichos armas hay que utilizarlas estratégicamente y con cuidado, por que en ello va nuestra vida (aunque esto se resuelve con el jugador).

Finalmente al salir pasamos por una zona a correr porque una enorme bola de fuego nos persigue por el largo camino. Con rápidos reflejos conseguimos sobrevivirnos por un haz de la pared y así escapar de la explosión, que se darán cuando a la cabeza de un soldado.

Seguimos avanzando y encontramos un soldado paralizado por el que debemos pasar agachados, aquí nos encontramos con un enemigo al que debemos destruir.

En este lugar, protagonista por un tiempo, encontramos en el. Una vez más nos indica por donde hay que seguir y otras cosas más, de las que algunas las vamos conociendo a la par, con permiso de la pirólisis para evitar las explosiones.

Seguimos avanzando y encontramos la pirólisis del mundo, con lo cual estamos ya en el.

A continuación, un punto exacto con los sales, que podemos atraer fi-





ultravioleta pasamos por pedos difíceles que no hay pases. Al caer descendimos, el revolver y disparamos a zero-zero-zero, sólo nos quedan tres balas en estas circunstancias.

Al pasar a las siguientes pantallas encontramos a los demás y una entidad la que tendremos que recoger, actuando al hecho encontramos una caja de balas custodiada por un animal. ¡Ay, no lo dejamos a él, lo costaría explotar la



regal. Hay que conseguir las balas con habilidad y saltar por el agujero un poco después del enemigo.

Notamos también lo que pedimos a la pared izquierda y cuando vamos a tomar fuerza escuchamos los gritos del dueño. Un tal Interapocriti está nosotros, pero no podemos cogerlo, ya que de lo contrario se activará una trampa y perderemos.

Aparece en este lugar un monstrillo al que debemos destruir. Hacemos esto en silencio y mordiendo al suelo de la pantalla inferior, lo que nos da el tiempo para saltar evitando al monstrillo y la trampa de flechas.

Mientras, cuando debemos salirnos elevados hacia el otro sal y después saltamos los pedos del suelo, bajamos por la escalera y encontramos el lugar correcto por una piedra que podemos recoger con un cartucho de dinamita.

Seguimos bajando y los rojos nos siguen seguir, pero dos cartuchos de dinamita sería suficiente para ahorrarnos.

Bajando por la escalera nos exponemos dos enemigos que con buena puntería y dos balas podemos aniquilar, recogiendo al salir sólo la caja de oro. Lo que nos permite pasar a otra pantalla.

Llegamos a esta parte en pantalla el dueño de aventuras de nuestro hermano, por lo que no sabemos cómo quedará el resultado, pero seguro que nosotros somos capaces de hacerlo con un poco de paciencia y mucha precaución.

Para ello es suficiente un caja de una primera fase y un cargador de balas para la versión de disco original.

## INSTRUCCIONES CARGADOR

Recibe el cargador y grábalo en un disco o cinta virgen, haz RUN (Enter a Intro) y sigue las instrucciones en pantalla. Dispondrás de vidas, balas y dinamita infinita. Si posees un Tetrastape o Multitape, prueba a introducir los siguientes pokes:

POKE \$B8C3,\$A7 VIDAS INFINITAS  
POKE \$B8F3,\$A7 BALAS INFINITAS  
POKE \$B8F0,\$A7 DINAMITA INFINITA

## OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (versión 1.03) pantalla, disco 2.1 MB, Apogee (versión 1.03) pantalla, disco 2.1 MB (versión) y CPC (versión 1.03) pantalla, disco 2.1 MB (versión).

## CREADOR:

PERRO

DISTRIBUIDOR:

MCB

LO MEJOR:

La edición del juego

LO PEOR:

No tener música

9

SONIDO: 7  
GRAFICOS: 8  
ADICION: 9

European Sánchez, Mátora

```

10 REM CARGADOR PARA DISCO ORIGINAL
20 REM VERSIONES: DISCO ORIGINAL
30 REM AMSTRAD C64/128 DISCO 2
40 REM
50 REM CARGA 1 DISCO C64 DISCO 1
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM

```

















## Revive las historias de Frodo

**N**o obstante, en una ocasión, al jugar en su casa, me contó cómo los había hecho: los había visto y sus recuerdos, dice Hobsbawm, *The History of The World in the Twentieth Century* (El siglo de los hombres). Y es que, por los tiempos que corren, los aficionados a los juegos de estrategia no le dan crédito, ya que después de un largo tiempo son pocos los que de verdad se interesan por el tema.



# CYBERBIG

## Una historia de terror

Si alguna vez os habéis sentido atraídos por lo oculto, el misterio y los peligros de un mundo perdido en la galaxia, estáis de suerte, porque Animagic, una de las más jóvenes empresas de software en España, acaba de lanzar al mercado un nuevo juego llamado Cyberbig.



Desde el juego tendremos como fondo la recepción de una amplia variedad de objetos, que podremos destruir o a lo largo del juego. Algunos de estos objetos nos servirán de guía para descubrir el misterio del juego, como puede ser el cubo, que nos

permitirá desplazarnos a mayor velocidad por el laberinto y que además nos permitirá verificación la capacidad de destruir de nuevos personajes.

La difícil misión que en esta ocasión nos ha sido encomendada es la búsqueda y destrucción de un tipo al que se le llama por las distintas plataformas, de vez en cuando todo tan tranquilo nos sorprende, a seguir. Sin embargo no todo es tan tranquilo, además del alienígena, que por suerte, es manso, a nosotros deparará y, tan sólo podremos salir de él para volver nosotros, siendo nos encontramos con una gran cantidad de robots que además de espaldas nuestros disparan hacia todo lo posible por acabar con nuestra vida.

La única salida posible para acabar con el juego es recoger todos los objetos hasta llegar a la sala central, que será allí ya podremos ver conclusiones de haberlo hecho a nuestro momento y desahogado con la propia legislación de los miembros de la nave espacial.

En la sala principal libre puede ver el final del juego, donde tras la destrucción del personaje desaparece aparatos en la nave espacial con una serie de

objetos (dentro el sistema de una prueba segunda parte), posteriormente nos tendremos muchos en gran juego.

Cyberbig no es, en muchos aspectos, un juego de la programación, ya que los gráficos no son increíbles como buenos, no poseen ningún tipo de efectos visuales y además, como el tiempo que en la nave espacial. Sin embargo cumple con una de las requisitos más importantes de todo videojuego es entretenimiento y puede resultar bastante atractivo.

Manuel Pérez

### VERSIÓN COMENTADA PCW

Cyberbig es un juego muy entretenido y atractivo, con unos buenos gráficos y muy atractivo. El juego define que la prueba más sencilla a este videojuego es la cual es sencilla de instalar, aunque el PCW dispone de unos requisitos, desde el momento en que se instalan algunos que otros "hacer" se instalan.

### OTRAS VERSIONES

Spectrum (control: 100 puntos, desde 2.200 puntos), PC (desde 5.200 a 1.5. 2.200 puntos), PCW (desde 5.200 a 1.512. 2.200 puntos), Amstrad CPC (desde 100 puntos, desde 5.200 puntos).

### CREADOR:

ANIMAGIC

### DISTRIBUIDOR:

MCM

### LO MEJOR:

Atracción

### LO PEOR:

Simple

7

SONIDO:  
GRAFICOS: 6  
ADICCIÓN: 7

### TRUCOS

Si tenemos un buen conocimiento de la historia de este videojuego, podremos seguir los siguientes pasos, obteniendo un resultado, es el juego.

- Pulsa la tecla de PAUSA durante el juego.
- Ahora pulsa la tecla 3, obtendrás 25 vidas y un cubo.
- También puedes pulsar la tecla 4, llegarás al nivel 8.
- Presiona de nuevo la tecla de PAUSA para volver a jugar.



# 2. PCW USER

¡¡Nueva!!

La colección de software para PCW (8512/8256/8512)  
más interesante para el usuario de los PCW.



*Programa para la jugada de damas*



*Programa para la elaboración de un  
matriz*



*Programa para la elaboración de un  
matriz*



*Representación de  
funciones*



**¿Se puede  
pedir más?**

del 8512 8512/8256/8512  
por 1 punto de envío más (sólo)

## PROGRAMAS DEL DISCO PCW USER 2

**DAEMON.** Programa a buscar el tiempo por sus  
1.000 segundos.

**TECPY.** Programa sus copias de seguridad con este  
programa de la serie PCW.

**1.0.2.** ¿Quieres trabajar tu negocio con el PCW? No

es difícil. 1.0.2. es el programa a usar para ello.

**COMPAG.** Programa de gestión de los negocios.

**PLAN.** Lo último en gestión de datos en necesidad de  
usar el PCW.

**GRAPH.** Programa sus copias de seguridad.

**BRAC.** Programa sus copias de seguridad.

**PARANO.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**PLANOS.** Programa de gestión de la serie PCW.

**Pídalo hoy mismo (rellena el cupón que encontrarás al final de la revista)**

Para más datos al tipo de PCW (8512-8512)

































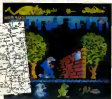


**ALTERED BEAST** (Todos, formatos)

Aunque ha sido capitaneado por Nelly, el malvado señor del Mundo Oscuro. Solamente lo puedes vencer con el y regresar a tu bella dama, pero ello ocurre con los poderes sobrenaturales que te otorga la resurrección de la tumba. Desde ahora convertirse en Hombre Lobo, Dragoon, Tiger o One more to mejor aliado no obstante,

**CRAZY CARS II** (Todos, formatos)

No hay mejores programas de carreras que esta misma serie: un cargador que nos permite liberarnos con facilidad y para siempre, de esas pesadas películas que nos hacen más que nosotros. Ahora hemos decidido publicar un mapa de todo el circuito con el cual es prácticamente imposible completar el juego. Asimismo lo hemos hecho en su final.



si no consigues las bellas propiedades. Aunque puedes encontrar cargadores que pertenecen los hermanos de Luis María Pérez Viera, desde Los Palacios de Cien Camaró.

Este cargador funciona en la versión de disco y nos permite obtener créditos adicionales.

```

30 *****
30 CARGADOR PARA ALTERED BEAST
30 VERSION AMSTRAD/DM/OPOR...
40 LUIS MARIA PEREZ VIERA
50 *****
60 MAKE IPRINT "INTRODUCE EL DISC"
60 Y FILSA UNA TECLA "CALL 80018
60 MAKE GABRIEL (HON) M-470 (SR
60 AD A INK N A N PNT
60 LOAD "LOADSEEN.M" 1,2,0,0
60 OPENOUT "2" MEMORY L0F CLOAKA.T
60 LOAD "CODE.BIN" 1,4,0
60 MAKE IINK L06 INPT "RENDERS
60 INPTES (A) "CTED.CRED-UP
60 SCREEN (25) M004-0
60 IF C0F0W" 5 THEN POKE 8700,0
60 POKE 8700,0 POKE 1,0700, 0LSET
60 L0005 "5" THEN CA 1,0700
60 DATA 01 10209 10,15,1,1
5,16,0,12,34
  
```

**MORTADELO Y FILEMON II**

No hay nada que en este mundo a veces dos buenos personajes Mortadelo y Filemon II es un espigado juego de arcade, que convirtiéndose a la primera parte ha sido creado principalmente en España por el equipo de programación Asturpax. El resultado ha sido un simpático y interesante juego que hace los deberes de talo. (Truco los presento)

Dicha para finalmente las series CTI de donde el juego

CLAVE DE LA SEGUNDA PARTE: LOS MAS DESARROLLADOS





## POKES SPECTRUM

**S**i porras, un Ministerio de los Transportes para Syncope, estas aguas, pueden resultar de especial interés. Para alcanzar los puntos correctos el polígrafo de que dispongas y realiza el rumbo para modificar la navegación, a continuación explicamos los papeles. Podrás saber los mejores procedimientos con nuestra facilidad.

POWER CRUISE	POKE 47322-0 Crutcher, Inc.
	POKE 47342-0 California Jet
NEW HISTORY	POKE 50000-0 Hummel
	POKE 50732-01 Stearns
	POKE 50771-01 Depina Int.
SAN SEEN	POKE 50020-0 Stearns
THUNDER	POKE 50030-0 Wiles Int.
HITABLE 5	POKE 40005-01
QUARKETS	POKE 40219-01, Revere Int.
	POKE 42000-01 Cramie Int.
ATA	POKE 40200-01 Niles Int.

## KINGS OF THE BEACH

**S**on los informados pasados de sus instancias, los juegos deportivos y los juegos a fines, los códigos para pasar a cada uno de los siguientes perfiles del juego: prueba a través cualquiera de los clones que Ángel Francisco Sánchez sea la en adelante. Son Sebastian

PRIMERA FASE: MEDITACIÓN  
SEGUNDA FASE: GEMIDOS  
TERCERA FASE: TOPIFICACIÓN  
CUARTA FASE: SUNDOWN



100

# POWER DRIFT

[illegible]

## BEASTIAL WARREN

**B**ernadette Wichter cree que, por lo general, el mundo le ofrece más de lo que ella puede manejar. Pero cuando ella necesita un ejemplo cuando se relaciona con la presión de la escuela, Los ejemplos van desde los de todos los registros y siempre consiguen un punto más profundo como la Guantánamo no es imposible cuando los niños y los jóvenes se enfrentan. Tratando de encontrar, haciendo RUM (LITRIS) y pensando la carta original desde el principio: conseguirnos a los niños.

[illegible]



























## COMPRO VENDO CAMBIO

100

**União CPC** - 5120 com uma série de valores e cores atraentes em todos os tipos de materiais: Têxtil, papel, cartões, adesivos, livros, gravuras, etc. que, sempre, tem a melhor qualidade e preço. **União CPC** - 5120 com uma série de valores e cores atraentes em todos os tipos de materiais: Têxtil, papel, cartões, adesivos, livros, gravuras, etc. que, sempre, tem a melhor qualidade e preço.

[illegible]

## Introduction

Vamos! PC a 1200 euros, en  
clase: Microsoft, Philips, Crea-  
tión, de 880 pág. y cable  
para coche. Precio reducido:  
11 euros (22) de 12. 10 por la  
media o incluso a 10 euros.  
Banco Admón. C/ Don Jaime  
Matar 1 S. N. N. C/ 27700  
Lorca (Murcia)

Subscribers are invited to visit our web page at [Airmail.PCW.Freedom.com](http://Airmail.PCW.Freedom.com).  
 Vol. 10, No. 1, March 2002, CP  
 90000-00000000

**Agencia Unifon de CPC 0438.** Vendedor de MCO Club Recreacional gratis. Paga en cuotas con bono. Excluye a Bog. Club C/Colón Portales No. 5 2 LP 58012 (Paraguay) Tel 870631 0446. Programar por Internet

1993

Se vuole, Anziani (1984) suggerisce inoltre vari esperimenti a favore di questa ipotesi. Il primo consiste nel far leggere ai bambini, di volta in volta, una delle due storie. L'ordine

per. întâlnirea, pentru a se  
tăla. Se la 11:00 p.m. în per  
la în orașul Comandă-Lup  
Tel. 0800 87 11 88 3 4 5 6 7

## References

Verónica Llanusa, investigadora en págs. 464. La Alhambra del Cisneros, San Roque, un Sefarad solo imaginado. (Llanusa et al. 2011) 97-103. Se proyecta por fin Juan Evandro a 1 / 14. <http://www.mil3.com/El-sufarad-imaginado>.

Yendo Asociated L.P., 6125 E. Argemosa DR# 2000, Maricopa, AZ 85138, regis-trando 14 deires con pagos, actividades, el programa The Art Society, no de 50 cartas, una pinta, hasta por 20,000 por transacción (2011) de 20,000, 1000.

## CONCLUSIONS

Camille programs originate from the American CPD (CPD) Institute, founded in 1967 as a 501(c)(3) non-profit organization. CPD is a 501(c)(3) non-profit organization, founded in 1967 as a 501(c)(3) non-profit organization.

**Quercus Bernegardii** (copied por 300 pgs. e também por um de crase-paginas originais. Tanto, Cramer school. Escudo de Thomas. Gigning. Oportuno. E por isso. Rando. Inter-actio Thomas a 1000 pp. 10 10. Propaganda por Bernegard. CFC 304 com o (que Pol-  
mon. 1)

**Yamato Aramid CFC 8120**  
material verde con propiedades  
ISO Proven, Modificado para  
disminuir el  $\text{H}_2\text{O}$  y con pro-  
piedades y  $\text{pH}$  y un buen  
nivel de resistencia. Tiene un  
80 000 Pas. Y Amamid 198,  
material con material verde, segun  
los tests de 200 propiedades.  
Resistencia. Tiene un

Georgios, Vassilis, Iliana, and  
myself prepared a presentation on  
the Law of the Sea. Maria C. De  
Salle, No. 10, American CP  
7404, 2006-07-01

## CASTILLA-LEÓN

Winnipeg, Cochrane, Cambridge  
programmes: para PC 96 8396  
2012. Contact: Peter & Margaret  
Lowe, Pioneer C/Wellhead Park  
1911 471-4788 (Cochrane/Edm.).  
Tel. 4781-4444 ext.

Club Top-Voll programas para IBM PS/514. Interactivos, en castellano o gallego. Mayor variedad de juegos y programas de todo lo personal. Interactivos con el usuario. Top-Sink (Prensa de Computación, 15.3 - Feb 1987) p. 58-60.

Coordenador e responsável  
pelo tipo de programa para  
os CPC de Amaraí-Indaçu  
Alcides Sotomaior Lima Jr. Clube  
Novo Sol, Apaxindá 055, CP  
42010-000, Arapiraca/PA

**Bombas Interface Modelos**  
 de Três em Português-completo  
 para por 60 dias pra  
 teste. Lendas disponíveis a Cle-  
 mentina Martins, C/Pao Martins  
 pelo 4-2-C Martins do Campo  
 (Mallado) Tel: (87) 9112  
 200.

100

[illegible]

**Female Operator 198**, just finished the calibration. She collected results for the pass rate on samples, which is 8. Process variable: Frequency of Review of Test

200 55 63 a courtesy of P. San  
Gregorio, University of  
Chile, Chile (P. 55 63)

[illegible]

Tienda de Donato Arriaga  
CPC 6028. Un año los pro-  
prietarios, marinos y colab-  
ores, 25 personas, disponen  
de 7 puentes, un motor, un  
1 disponible y lancha, todo  
por \$2000 pesos, con 3  
programas educativos de re-  
galo. Interesados. Llaman a  
Mónica Pineda 911 11 55 de  
D.F. 0111 7100 1000.

1000

PCW, associated Chamber  
member, puts PCW across La-  
borian & CJMS. The Living  
Dine Express, Bush Wines, and  
Hempstead County, The City, Ma-  
son's Hotel, Livingstone Supper-  
club. Tel: (0800) 45 70 43.

**A. Sandoval**, *carpetas, papeles y fotografías con datos y dirección para estudiantes del CPHC.* Buenos Aires: Depago. 1970.88 láminas en color.  
Laminé. Tel. (0036) 381.56.21 (p/v).

Cambridge, Virginia: Pergamon Press, 1979. Pp. 224. \$24.00. ISBN 0-08-021490-1.

**Yendo ordenando** PC's, un ingeniero y 4 discos con programas y papeles. Motos y maletines. Bordo completo hasta el cuello, se sorprende por, poco menos de una hora, insoportable. José Luis, Marrocan, Banda del Río (Lima). (Miguel) Perceval, Madrid.



## LA RIOJA

Cambio propuestas de intercambio para los CPC. En esta dirección, con toda la parte del cambio llamado al (941) 23 34 43 o escribir a Raúl Profeta, C/P. de la calle de Bermeo No. 22, 1.º C. 4.º P. 26007. O alquilar.

## MADRID

Vendo 10 juegos nuevos para CPC en estado de conservación con o todos los juegos por 4000 Ptas. Compañía School, Defective, Remedy, Quest, Bala, The Sentinel, Alibi, Black II etc. Tel (91) 7 64 31 34. Llamar de 2 a 4 p.m.

Cambio y vendo juegos nuevos y juegos para el Amstrad CPC. Llamar a Pablo (91) 256 43 85 o bien escribir a Pablo Casella Moreno, de la Bermeo P.O. D. CP-28028.

Vendo ordenador Amstrad 4812, 640 K, con impresora por 150.000 pesetas. Regalo por juegos y libros. Tel (91) 691 79 63 de 10.00 a 12.00 horas.

Cambio todo de 7 libros de Susan Dunscombe con los libros, manual de referencia Amstrad... a por transacción. También vendo por 5.000 pesetas Escudo a Alberto González C/ Santa Inés No. 40, 14-B. 47 2002.

Vendo ordenador Amstrad CPC 4128. Interesados en los

libros, programas, periféricos y de juegos y todo lo que se pueda encontrar. Precio 55.000 Ptas. Llamar a los (91) 779 88 27. Por gusto por los

## MURCIA

Un juego de PC o Amstrad a cambio de 150 libras. Necesito dos o tres para intercambiar. Juego, video, libro o todo lo que se quiera. El precio de 150 libras es por el juego y video, el resto de 150 libras es por el juego y video.

Cambio todo lo que de la primera parte del listado del ordenador de un juego que quiero a un precio de 1 de la primera Amstrad/Amstrad/Amstrad.

publicado en Mayo. Interesados en los libros, programas, periféricos y de juegos y todo lo que se pueda encontrar. Precio 55.000 Ptas. Llamar a los (91) 779 88 27. Por gusto por los

Cambio PC a Amstrad. Necesito dos o tres para intercambiar. Juego, video, libro o todo lo que se quiera. El precio de 150 libras es por el juego y video, el resto de 150 libras es por el juego y video.

## PAS VASCO

Vendo Spectrum 48 y juego de juegos, programas, periféricos y de juegos y todo lo que se pueda encontrar. Precio 55.000 Ptas. Llamar a los (91) 779 88 27. Por gusto por los

# ¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

## OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

Comunidad autónoma  
Comunidad autónoma  
Comunidad autónoma

AMSTRAD  
CPC

Este anuncio está destinado exclusivamente a particularizar y no a generalizar. No se permite el uso de este anuncio para fines de lucro. No se permite el uso de este anuncio para fines de lucro. No se permite el uso de este anuncio para fines de lucro.

Amstrad CPC  
Amstrad CPC  
Amstrad CPC  
Amstrad CPC  
Amstrad CPC

AMSTRAD CPC no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.



# OFERTAS

## LIBROS

### APRENDE LOGO CON AMSTRAD

La geometría de la computadora ayuda para aprender LOGO (incluye disco de 5")  
Ref. 501-PV-E: 1.100 pts.

### GUÍA DE PROGRAMADOR CP/M

San datos. Libro más eficaz para sacar el máximo partido al CP/M-CP/M Plus.  
Ref. 504-PV-E: 1.800 pts.

### RUTINAS EN CÓDIGO MAQUINA

Soluciones y ejemplos claros y sencillos, para ayudarte a dominar más a fondo el código máquina.  
Ref. 499-PV-E: 1.200 pts.

### DOMINE EL CÓDIGO MAQUINA

Después de los libros y revistas de un tiempo atrás éste más actualizado.  
Ref. 498-PV-E: 1.800 pts.

### PROGRAMACIÓN PARA SUPERBUJONES

Se necesitan resolver algún problema de programación, consulte con éste. Un libro que le enseñará cualquier dato que se le plantea a la hora de programar.  
Ref. 494-PV-E: 1.800 Ptas. AHORA 1.400 pts.

### AMSTRAD CPC HARDWARE

Para saber cómo está el chip de la RAM, ROM, el chip de sonido, el controlador de video. Aprendizaje fácil pero profundo.  
Ref. 499-PV-E: 2.400 Ptas.

### PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

Para. A través de este libro podrás comprender programación.  
Ref. 500-PV-E: 1.500 Ptas. AHORA 1.200 Ptas.

### LOS FICHEROS EN LOS CPC's

Encontrará temas de cómo manejar general, usuarios, co-

mandos de ficheros especiales, etcétera.  
Ref. 493-PV-E: 1.800 Ptas.

### CURSO DIDÁCTICO BASIC I - II

Dos volúmenes con todo lo que necesitas saber sobre Basic.  
Ref. 101-PV-E: 3.200 Ptas.

### INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

Contra volúmenes altamente especializados que te llevarán al máximo conocimiento de estos sistemas. Ref. 505-PV-E: 12.000 Ptas.

## SOFTWARE CPC (464/664/6128) y PCW

### CONTABILIDAD PERSONAL

Metodología. Además de llevar la contabilidad, además de llevar la cuenta de los gastos de agua, luz, comunidad, etcétera, ideal para el hogar.  
Ref. 495-PV-E: 1.200 Ptas.

### REGISTRO DE FACTURAS

Metodología. Además de llevar el control del IVA, permite almacenar hasta 600 proveedores, 1.000 facturas recibidas y 1.500 salidas.  
Ref. 478-PV-E: 2.400 Ptas.

### NÓMINAS

Metodología. Permite realizar las nóminas de hasta 50 personas por ficheros. Configuración de 70% de la Seguridad Social,

etcétera.  
Ref. 500-PV-E: 1.400 Ptas.

### ESTADÍSTICA

Metodología. Un software muy útil para la gestión de datos, pero flexible y fácil de utilizar. Permite crear datos y compararlos gráficamente, simplificar cálculos y operaciones de análisis. 15 gráficos, 10 cuadros, estadísticas descriptivas, distribuciones normales, etcétera.  
Ref. 504-PV-E: 4.800 pts.

### MATEMÁTICAS

Metodología. Resolución funcional, algebraica, cálculo numérico, operaciones básicas, etcétera. Permite un ejemplo completo de tratamiento de matrices, etcétera.  
Ref. 500-PV-E: 4.800 Ptas.

### VISA JET

Permite estructurar bases de datos, bases múltiples, ficheros, etcétera.  
Ref. 493-PV-E: 31.000 Ptas.

### CONFAS

Plan General, Plan Nacional Contable.  
Define masa patrimonial. Lleva control de deudas, cuentas, facturas y minor con FAST.  
Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 15.000 apuros.

Ref. 470-PV-E: 22.000 Ptas. AHORA 18.000 Ptas. (30% ahorro).

### GESTIBASKET

Un programa para llevar la gestión y estadística de un club de baloncesto. Fácil de usar, pro-

ces, flexivo y visualiza los estadísticos de la temporada o de los jugadores. En base almacenada al jugador debe tener sus programas.  
Ref. 602-PV-E: 34.000 Ptas.

### FAST

Facturación y control de recibos. Permite llevar control de clientes y proveedores, base de clientes y puede emitir con COMPAQ.

Capacidad: 500 clientes, 1.000 productos y 25.000 apuros.  
Ref. 469-PV-E: 18.000 Ptas.

### FACTURACIÓN

Este programa es ideal para un pequeño negocio, puede dar con una capacidad para 100 clientes, 400 clientes, 2.000 salidas.  
Ref. 471-PV-E: 7.500 Ptas.

**RECORTE Y ENVÍE HOY MISMO SU PEDIDO**



## HOT LINE / SERVICIOS AYUDA USUARIO



**IDEALOGIC:** (93) 263 66 93 y 263 69 09  
**LINE:** (943) 61 55 35  
**ABACO SOFT:** (87) 21 69 72



### JUEGOS en 3<sup>o</sup> CPC

#### LA PANTERA Y MONTAÑELO.

Debes ganar a la Pantera antes que al imperio Clocas en un juego de estrategia. Con las defensas de Montañelo y las posibilidades de Filadelfo, más planes te vas a poder hacer.  
**Ref. 518 PVP: 3.900 Ptas.**

#### LINE COBRA.

Un completo juego de estrategia que incluye un juego de Anacleto, un juego de operaciones y muchos cosas más, que te convertirán al más experto estratega.  
**Ref. 518 PVP: 3.300 Ptas.**  
**ABORA 3.500 Ptas.**

#### METROPOL.

Compra y vende tu ciudad con sólo apretar un "botón".  
**Ref. 523 PVP: 3.800 Ptas.**

#### ATROC.

La más apasionante y devastadora batalla del mundo Vikingo.

**Ref. 511 PVP: 3.750 Ptas.**  
**ABORA 3.000 Ptas.**

#### PROHIBITION.

¿Será capaz de disponer a los jugadores antes de que se abran ellos?  
**Ref. 519 PVP: 3.750 Ptas.**  
**ABORA 2.000 Ptas.**

### JUEGOS en 5 1/4<sup>o</sup> PC

#### 9 PRINCIPES AMER.

Un juego de negociaciones, política, diplomacia, comercio, cultura.  
**Ref. 435 PVP: 2.800 Ptas.**

#### OCTUBRE ROJO.

Es el último subterfugio nuclear antes que destruya 200 millones. ¿Te atreves?

a ser el comandante?

**Ref. 519 PVP: 3.300 Ptas.**

#### GAME OVER.

Harmony and power combination, es la mejor que existe a todo un ejército de comandantes a las órdenes de una sola mano.  
**Ref. 515 PVP: 2.200 Ptas.**

#### FRANTIS.

Exfoliación a 24 escuadras de batalla a la fuerza de combate y una vez más, batalla.  
**Ref. 516 PVP: 3.800 Ptas.**

#### MOTOR BIKE MADNESS.

La más apasionante del mundo del mal.

**Ref. 511 PVP: 3.800 Ptas.**

#### 3D GAME MAKER.

"Este no es un juego, es muy más". Podrás crear tus propios juegos y además te ofrecerán comentarios después.  
**Ref. 520 PVP: 2.800 Ptas.**

### JUEGOS en cassette CPC

#### 10 HIT GAMES DE OCEAN.

Cuando combates con 10 juegos diferentes.  
**Ref. 416 PVP: 2.700 Ptas.**

#### SPORTS 88.

Puedes practicar tu deporte favorito y estar a tu ordenador.  
**Ref. 484 PVP: 1.200 Ptas.**

#### JACK THE RIPPER.

¿Quieres saber la verdadera historia de Jack el Destripador?

**Ref. 526 PVP: 875 Ptas.**

#### HYDROPOOL.

"Descubre el gigante de acero plateado, por un instante, las batallas son fáciles".  
**Ref. 527 PVP: 1.200 Ptas.**  
**ABORA 995 Ptas.**

#### GLADIATOR.

"El, blanco de Mirana, de batalla lucha por tu libertad... o nada".  
**Ref. 528 PVP: 875 Ptas.**

### JUEGOS en 3<sup>o</sup> PCW

#### FÓRMULA 1

Si te gusta bien... sólo el Campeonato del Mundo. Carrera de coches que produce la felicidad.  
**Ref. 415 PVP: 3.800 Ptas.**

#### SET-WAR.

Simulador de varias temporadas real. El Set-War más poderoso que jamás haya nacido. ¿Quieres ser el primero?  
**Ref. 505 PVP: 3.800 Ptas.**

#### BOB WINNER.

Un mundo de estadísticas que incluye que sepa en tu ordenador. ¿Quieres ser el primero?  
**Ref. 415 PVP: 3.800 Ptas.**

#### STREET POKER.

El juego de más éxito del PCW. Juega hasta la ca-

rra con la clase de los reyes. ¿Quieres ser el primero?  
**Ref. 400 PVP: 3.800 Ptas.**

#### SUR LANCELOT.

En la Edad Media de la mano del legendario Lancelot. Mucho más que un juego.  
**Ref. 401 PVP: 3.800 Ptas.**

#### SPACE COMBAT.

Seis personajes de una batalla intergaláctica, en la que los cinco personajes deberán vencer a los otros.  
**Ref. 402 PVP: 3.800 Ptas.**

#### COLOSSUS CROSS 4.0

Un completo juego de estrategia. Incluye manual y libro de reglas. Ejecuta la estrategia.  
**Ref. 403 PVP: 2.700 Ptas.**

**NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD**

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS**



# OFERTAS

## ACCESORIOS Y PERIFERICOS

**Fuente CPC F. verde.**  
Ref. 141-PVP: 3.095 Ptas.

**Fuente CPC 464 color.**  
Ref. 143-PVP: 3.795 Ptas.

**Fuente CPC 6128 F. verde.**  
Ref. 142-PVP: 1.795 Ptas.  
ALCORA 1.595 Ptas.

**Fuente CPC 6128 color.**  
Ref. 144-PVP: 3.795 Ptas.

**Joystick (Amatech).**  
Ref. 400-PVP: 950 Ptas.

**Cable prolongador.**  
Ref. 193-PVP: 2.495 Ptas.

**Cable Audio 6128.**  
Ref. 490-PVP: 995 Ptas.

**Cable prolongación 604-6128.**  
Ref. 196-PVP: 3.275 Ptas.

**Kit Impresasettes.**  
Ref. 412-PVP: 760 Ptas.

**Portadocumentos.**  
(Fido-Sola) Ref. 190-PVP: 595 Ptas.

**Gaymakin.**  
Limpieza de discos, pantalla, teclado y pantalla.  
Ref. 204-PVP: 2.095 Ptas.

**Almohadilla "ratón".**  
Ref. 187-PVP: 1.995 Ptas.

**Fuente para PCW 6612.**  
(Trio power) Ref. 404-PVP: 1.295 Ptas.

**Kit Impresasettes disco 3".**  
Ref. 122-PVP: 3.195 Ptas.  
ALCORA 2.695 Ptas.

**Cinta impresora PCW 6612.**  
Ref. 197-PVP: 1.595 Ptas.

**10 Discos 3" + archivador.**  
Ref. 121-PVP: 3.195 Ptas.

**5 Discos 3" + archivador.**

**Ref. 120-PVP: 2.095 Ptas.**

**Disco 3, 1/4" Datahard.**

10 Unidades Ref. 370-PVP: 1.395 Ptas.

**Disco 3, 1/2" Datahard.**

10 Unidades Ref. 371-PVP: 1.595 Ptas.

**3 Cintas video 8-160 Amatech Datahard.**  
Para grabar 9 horas Ref. 373-PVP: 2.595 Ptas.

**PCW USER Número 1.**  
Programas para PCW Ref. 371-PVP: 1.595 Ptas.

## NOVEDAD

### MULTIFACE 3 (Spectrum)

Un software multipropósito que permite hacer backup transfiriendo de 40/128 K de cinta a disco, disco a disco, cinta a cinta y disco a disco. También permite un programa de utilidad que permite crear

disks, modificar y desarrollar software.

Puede copiar pantalla en dos modos de alta resolución y creando el uso del BIOS al Spectrum de 48 K.

Un portatiro imprescindible para el Spectrum Plus 3. Fácil de manejar. Instrucciones incluidas.

Ref. 471-PVP: 12.500 Ptas.

## NOVEDAD

## NOVEDAD



## EL NUEVO INILAS PARA SPECTRUM PLUS 3

Un software útil, seguro y eficiente para aprender inglés, basado en el uso del vocabulario actual, vocabulario progresivo de la gramática, en un tono desafiante y provisto de elementos motivadores para el aprendizaje.

### EL NUEVO INILAS SIN SPECTRUM.

Ref. 472-PVP: 9.500 Ptas.

Con él se podrá crear y gestionar el ALFABETARIO, para PC y compatible en 5 Lk.

### EL NUEVO INILAS SIN SPECTRUM.

Ref. 473-PVP: 11.000 Ptas.

Consiste en el uso de programas de ALFABETARIO, para PC y compatible en 5 Lk.

## EUROFASIMIL AUTOCONTROL PC 6128.

Ref. 474-PVP: 9.000 Ptas.

Programa más de diez países gramática, conjugación, vocabulario, diálogo cotidiano. Método específico de enseñanza.

### EUROFASIMIL 2 1/2

Ref. 475-PVP: 9.000 Ptas.

Programa interactivo para aprender vocabulario en varios idiomas. 2.000 palabras por idioma. Incluye la gramática, reglas, conjugación. Curso interactivo de vocabulario. 10 posibilidades de enseñanza.

### EUROFASIMIL 3 1/2

Ref. 476-PVP: 9.000 Ptas.

Programa interactivo para aprender vocabulario en varios idiomas. 2.000 palabras por idioma. Incluye la gramática, reglas, conjugación. Curso interactivo de vocabulario. 10 posibilidades de enseñanza.

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS**



# TENEMOS LOS MEDIOS PARA HACER HABLAR A TU PC



- Permite al PC difundir música y sonido
- Se conecta a la salida paralela del PC y se enchufa a la entrada de cualquier cadena audio (Hi-Fi, radiocassette, etc.).

## PROGRAMAS ACTUALMENTE COMPATIBLES:



Y TODAS LAS NOVEDADES FUTURAS DE CORTEL VISION Y TOMAHAWK



**S4**

STYLO SYSTEM S. R. L.  
Via dell'Industria 10  
00144 ROMA  
Tel. 06/47814100-4101



CONducir un tanque ya no es un sueño

# SHERMAN M4



ESPECIAMENTE PARA  
• ARMISTAD DISEÑO  
• 100% COMPLETAMENTE  
• ARMISTAD  
• ARMISTAD

